IDÉO ART E

En effet, les diverses perturbations qui vont apparaître dans la retransmission de l'image enregistrée vont amener le spectateur à exécuter des mouvements et à se déplacer dans l'espace afin de réajuster les deux images ; entreprise se révélant, la plupart du temps, superflue, surtout lorsque le traitement de l'image et de sa diffusion s'opère à la fois dans *l'espace* et *le temps*.

Nous retrouvons le même type de classification que dans le chapitre précédent traitant de la diffusion multicanaux, c'est-à-dire les paramètres spatio-temporels auxquels s'ajoute, à présent, un élément supplémentaire : l'enregistrement/diffusion en circuit fermé.

## PARTICIPATION DU SPECTATEUR/ MANIPULATION DE L'ESPACE

— *How can you be in two places at once when you are not anywhere at all ?* Ce dispositif établi par Kit Galloway comprend, à la base, un pupitre de mixage et d'incrustations relié à plusieurs caméras dont quelques-unes enregistrent l'extérieur du musée et, au moins une autre, le visage du visiteur.

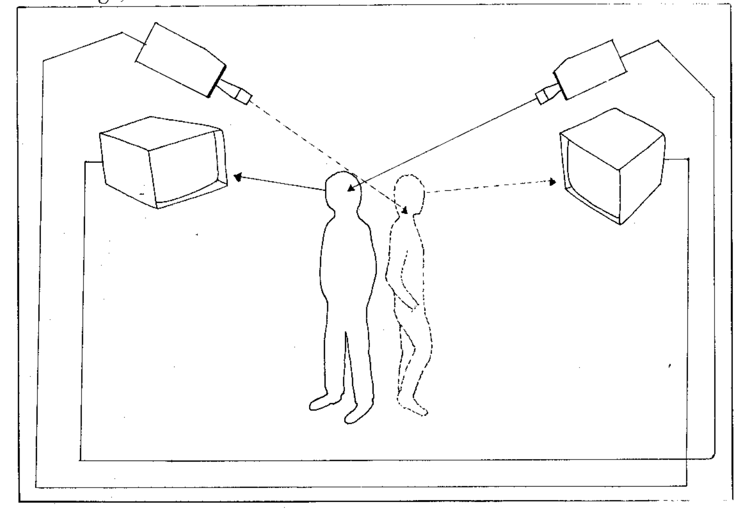
Il s'ensuit que le spectateur semble évoluer dans les espaces extérieurs enregistrés. Sa participation consiste à faire un choix parmi toutes les combinaisons possibles en manipulant lui-même les commandes du pupitre.

D'autres environnements ne prévoient pas une participation aussi directe. Ils ont en commun un stratagème très similaire basé sur une prise de vue de dos du visiteur et donc sur l'impossiblilité de jamais se voir de face, selon l'habitude du miroir. *Face/Ings* de Taka Iimura, réalisé à l'occasion de l'exposition "Art vidéo/Confrontation 74", propose une variante encore plus accentuée à cet effet.

Le participant ne peut jamais se voir autrement que de dos (14), même lorsqu'il se retourne brusquement pour "déjouer" le système, en essayant de s'apercevoir sur le moniteur opposé.

*(14) Le peintre belge Magritte proposait déjà dans les années quarante un effet similaire lorsqu'il peignait en premier plan la silhouette de dos d'un personnage regardant dans un miroir posé en face de lui. L'image que lui renvoie ce miroir n'est pas son image réfléchie de face, comme on pourrait s'y attendre, mais une deuxième fois la silhouette de son dos.*

*Face/Ings*, de Taka Iimura



Un quatrième exemple : *Progressive Recession*
David Hall (voir schéma page suivante).

Cette installation-vidéo en circuit fermé se comp
de neuf caméras (dont sept sont disposées le long du co
dor et deux aux extrémités).

Chaque caméra est installée sur le dessus d'un m
teur auquel elle n'est pas nécessairement reliée.

*Fonctionnement du dispositif :*

Lorsqu'il marche le long du corridor, l'image du
du visiteur (enregistrée par la caméra 9, mais diffus
l'extrémité opposée sur le moniteur 8) vient contredire
attente ; en effet, comme il s'approche, sa silho
recule.

Simultanément, tandis que le participant peu
regarder, directement, dans le moniteur 1 (position
la position B son image est diffusée sur un moniteur
haut (le 3). A la position C, son image se trouve
moniteurs plus haut (c'est-à-dire sur le 5). A la positio
on le retrouve trois moniteurs plus haut [le 7], ensuite
voit plus son image jusqu'à ce qu'il atteigne le de
moniteur, à la position G.

A ce moment, son image est diffusée par le m
teur 6 sur le chemin du retour, où va se produire le ph
mène inverse. Il passe ainsi, plus ou moins rapiden
d'un champ d'objectif à un autre, à la recherche d
image.

Lorsque plusieurs participants exécutent, en m
temps, cette expérience, il s'ensuit une nette augment
de complexité dans la juxtaposition spatiale des in
diffusées (15). Ce dispositif repose donc sur le fait q
système normal de raccordement (consistant à relier
que caméra au moniteur sur lequel elle se trouve po
été interverti selon un calcul bien précis.

Mais il ne s'agit pas encore de diffusion artifi
ment retardée (Time Delay).

Voyons maintenant quelques exemples r
d'environnements où, en plus du dispositif vidéo hal
il est fait usage de télémégascopes (ou projecteurs d'i
télévisuelles). Les méthodes nouvellement mises au
pour projeter la vidéo sur grand écran viennent ren
ses particularités purement visuelles par l'agrandiss
du grain, de la trame, et en particulier des distorsi

Déjà en 1970, Keith Sonnier utilisait, dans se
ronnements (16), le vieux modèle "Amphitrion",
geant ainsi l'image vidéo agrandie, riche de vibr
avec du néon, des miroirs, du verre.

*Pictorial Space* comportait à la fois des imag
enregistrées et des images en provenance d'un syst
circuit fermé. Dans ce cas, la participation du pu
trouvait assez élémentairement sollicitée. Les mouv
enregistrés étaient intégrés à l'ensemble, en tem
("live", selon le terme américain), ce qui renvoy
image très rassurante d'eux-mêmes aux participan

La *Participation TV* organisée par N.J. Paik
reposait sur un principe analogue : la caméra qui

*(15) In « Video-Show-Catalogue » London 1-26 May 1975, F*
*Independant Video at the Serpentine Gallery.*
*(16) A la Galerie Castelli, N.Y.*

G
F
E
D
C
B
AB
A

*ressive Recessio*

ment vidéo. Elle s'incruste successivement à elle-même. Emshwiller a utilisé *un appareil à vidéodisque* pour développer une expérimentation basée sur le rapport espace/durée du parcours : répétitions de mouvements, accélération, ralentissement etc. Empreinte des silhouettes qui se figent pendant que d'autres continuent à se mouvoir frontalement.




*Portrait de Ed Emshwiller* pendant l'émission télévisée "Vidéo USA" de Catherine Ikam et Adrian Maben, A2 - 1980

On retrouve un effet analogue dans *Digital Opéra* que j'ai eu l'occasion de réaliser avec le système S.M.C. (système multimedia conversationnel) mis au point par J.-F. Colonna à l'Ecole polytechnique, mais cette fois, l'effet d'écho visuel est obtenu au niveau de la caméra, la cadence de prise de vue étant télécommandée par l'ordinateur. C'est ce qui procure cette persistance des contours multiples d'un mouvement.

*Digital Opera*, de Dominique Belloir (avec Nicole Byasson, soprano)



Dans *Sunstone*, à nouveau de Ed Emshwiller, l'usage de l'ordinateur s'est encore approfondi par rapport à ses précédentes créations puisque le visage lunaire qui apparaît sur l'écran est une pure simulation. Cette technique de pseudo-photographie par traitement numérique sera certainement la base de très nombreuses œuvres à venir où l'usage de l'informatique pure sera dominant. Puisque la pseudo-photographie par ordinateur déborderait largement le cadre de cette étude, on se contentera de noter que les sept minutes éblouissantes de *Sunstone* ont réclamé deux ans de travail intensif à Ed Emshwiller et à ses collaborateurs informaticiens.

En France, le tandem Averty-Debrenne fut bien la seule équipe de réalisation (initialement liée à l'ORTF) à développer de nombreux systèmes de trucages : incrustations, dédoublement, multiplication d'images, rotation.

Dès le début des années soixante, on leur doit de nombreuses émissions : *Histoire de sourire (1963), Les Verts pâturages, Méliès, Ubu roi, Le Songe d'une nuit d'été* etc. Chacune de ces émissions suscita de vives réactions parmi les téléspectateurs.

Toutefois, les méthodes de travail de J.-C. Averty et de son truquiste attitré, Max Debrenne, ne laissent aucune place à l'aléatoire, à l'imprévu. Chaque plan se trouve rigoureusement prévu à l'avance.

On retrouve d'ailleurs cette même attitude chez les artistes et réalisateurs rassemblés sous le terme de "Mise en scène - Vidéographique".

Les émissions réalisées par J.-C. Averty se caractérisent par un tel aplatissement de l'image incrustée que l'on croirait voir de véritables typographies électroniques, issues en droite ligne de la tradition des enluminures. La réduction des personnages (chanteurs, danseurs) à des silhouettes en miniature provoque un agrandissement virtuel de l'espace télévisuel, niant les frontières du plafond, des murs et du plancher.

Les résultats obtenus représentent un cas d'exception pour les chaînes de télévision française.

En règle presque générale, les émissions de variétés se déroulent et sont enregistrées dans des décors installés spécialement et à grands frais, selon des modèles pseudo-futuristes ou hollywoodiens... Encore actuellement, très peu de réalisateurs ont pris le risque de remplacer ces décors très coûteux par un espace virtuellement établi à l'aide d'un synthétiseur vidéo ou même d'un générateur d'effets spéciaux, espace dans lequel pourraient évoluer les personnages "incrustés".

Depuis la mise au point très récente des dispositifs basés sur la mémoire de trame permettant un traitement numérique des séquences, on perçoit de très nettes améliorations, sur le plan visuel, dans certains émissions d'enfants ou de variétés. *Émilie Jolie* représente un très bon exemple d'utilisation à la fois des incrustations et du "Squeeze Zoom", car les effets choisis correspondent très précisément aux textes et au rythme des chansons. Les images se retournent comme les pages du livre qui s'y rapporte. Aucun gag visuel n'apparaît comme gratuit. Ce qui n'est pas le cas de multiples émissions de variétés où les images s'envolent à tort et à travers, en toute gratuité et le plus souvent pour essayer de cacher la minceur des textes et de la mise en scène.

# BIBLIOGRAPHIE


BAUDRILLARD J. : *Requiem pour les media, pour une critique de l'économie politique des signes*, Gallimard, Paris 1972.
BENJAMIN W. : *L'Homme, le langage et la culture*, Gonthier, coll. Médiations, Paris 1974.
BERGER R. : *La Téléfission, alerte à la télévision*, Casterman, Paris 1976.
CAZENEUVE J. : *Les Pouvoirs de la télévision*, NRF Gallimard, coll. Idées, Paris 1970 ; *L'Homme téléspectateur*, Denoël/Gonthier, bibliothèque Médiations, Paris 1974.
COHEN-SEAT G. : *Regards neufs sur la télévision*, Seuil, Paris 1957.
DE ROSNAY J. : *Le Macroscope*, Seuil, Paris 1975.
DUGUET A.-M. : *Vidéo, la mémoire au poing*, Hachette, coll. L'Echapée belle, Paris 1981.
ESCARPIT R. : *Théorie générale de l'information et de la communication*, Hachette Université, Paris 1976.
FULCHIGNONI E. : *La Civilisation de l'image*, Payot, petite bibliothèque n° 262, Paris 1972.
HOPKINS J., EVANS C., HERMAN S., KIRK J. : *Video in Community Development/Center for Advenced Studies*, Ovum Ltd, London 1972.
HORKHEIMER M., ADORNO T.-W. : *La Production industrielle des biens culturels*, Gallimard, Paris 1974.
KALBA K. : *The Video Implosion - Models for Reinventing Television*, The Aspen Institute for Humanistic Studies, An Occasional paper, Paolo Alto.
LUPASCO St. : *L'Energie et la matière psychique*, Julliard, Paris 1974 ; *La Tragédie de l'énergie*, Casterman, Coll. Mutations-orientations, Paris 1970.
LYOTARD J.-F. : *Discours, figures*, Klincksieck, Paris 1971 ; *Des dispositifs pulsionnels*, UGE 10/18, Paris 1973 ; *Dérive à partir de Marx et Freud*, même édit., Paris 1973.
McLUHAN M. : *La Galaxie Gutenberg*, tome 1 et 2, Gallimard, coll. Idées, Paris 1977 ; *Pour comprendre les media*, Mame/Seuil, coll. Intuitions, Paris 1968.
MOLES A. : *Théorie de l'information et perception esthétique*, Denoël, coll. Médiations Gonthier, Paris 1972.
MURRAY J.-M. : *The Videotape Book*, Bantam Book, New York 1975.
PIEMME J.-M. : *La Propagande inavouée*, UGE, coll. 10/18, Paris 1975 ; *La Télévision comme on la parle*, Labor Nathan, Bruxelles 1980.
PIGEAT H. : *Saint-écran*, Solar, Paris 1974.
PINES M. : *Transformer le cerveau*, Buchet/Chastel, Paris 1975.
SHAMBERG M. and Raindance Corporation : *Guerilla Television*, Holt Rinehart and Winston, New York 1971.
VIDAL F. : *Savoir imaginer*, Laffont, coll. Réponses, Paris 1977.
VIDEOFREEX : *The Spaghetti City Video Manual*, Praeger, New York 1973.
VON BERTALANFFY L. : *Théorie générale des systèmes*, Dunod, Paris 1973.
WANGERMEE R., LHOSTE H. : *L'Après-télévision*, Conseil de l'Europe, Hachette, Paris 1973.
WILLENER A., MILLIARD G., GANTY A. : *Vidéologie et utopie*, Tema, Paris 1972.
YOUNBLOOD G. : *Expanded Cinema*, Dutton, New York 1969.


**PUBLICATIONS DE GROUPE**


AUTREMENT n° 17 : *Libres antennes, écrans sauvages*, Paris 1979.
COMMUNICATIONS n° 21 : *La Télévision par câble*, Seuil, Paris 1974.
TELEDISTRIBUTION ET VIDEO-ANIMATION, étude rédigée par l'équipe du CNAAV, 1. La situation française ; 2. Les expériences étrangères, Documentation Française, Paris 1974.